

在赛博世界里与回忆重逢

90后艺术家将和奶奶最后的相处时光制成游戏

2024年3月,自由艺术家周一忱的奶奶不慎摔倒,为了照顾她,31岁的周一忱搬到奶奶家与她同住。这是周一忱第一次照料老人,也是他第一次与奶奶独处。祖孙两人度过了一段平淡的日子,共同编织了许多美好的回忆。

半年之后,奶奶在睡梦中去世,为了纪念奶奶,周一忱制作了一款GameBoy(注:任天堂公司发售的便携式游戏机)游戏,重现了他和奶奶最后的相处时光。周一忱用这种方式寄托自己的思念。

“就像一张电影海报或者专辑封面会触动人的内心情感一样,我看到这张游戏卡带,就会想起陪伴奶奶的日子。”周一忱将游戏在社交平台发布后,许多网友被用游戏记录时光的创意感动。一位网友留言:“苍白的游戏画面,浓浓的子孙情。”



周一忱

名为“奶奶”的游戏

周一忱在爷爷奶奶身边长到三岁,此后被父母接回身边生活,双休日或逢年过节时,周一忱常和父母去看望奶奶。在他的印象里,奶奶是个和善的老太太,总是笑眯眯的。家庭聚会时,奶奶忙着准备食材、做饭,一个人默默地干活。等到大家开始打牌聊天,奶奶会安静地坐在沙发上看着满堂儿孙,在满足和疲惫中睡去。

2024年3月,奶奶在家中不慎摔倒受伤,行动不便。周一忱主动搬到奶奶家中,照顾她的饮食起居。自幼时离开奶奶家,祖孙两人第一次独处这么长的时间,但这一次,周一忱的身份转变成了照护者。

奶奶每天7点起床,周一忱给自己定的闹钟是7点半。起床后,周一忱会去早市为奶奶买早饭,大部分时候是肉包子和豆浆,有时也有烧饼。老人皮肤干燥、身上很痒,周一忱就给她的后背抹油,偶尔也给奶奶滴一下眼药水。中午,周一忱会去食堂打饭。天气好的午后,周一忱带着奶奶出门散步,和她的老朋友聊聊天。晚上回来,周一忱照旧打好饭菜,帮奶奶洗澡,把第二天要吃的药准备好,放在客厅的茶几上。

和奶奶相处的日子很平淡,周一忱有意制造些波澜。他买来各种饮料和零食,让老人尝鲜。奶奶爱吃番茄味的薯片,更喜欢橙子味的苏打汽水。“奶奶说这些很甜、很刺激。”

偶尔祖孙也会有一些争执,奶奶一生要强,受伤之后也要硬撑着干家务活,周一忱拗不过,只能顺着老人的心意来。

2024年7月,奶奶的身体每况愈下。周一忱和奶奶朝夕相处,他亲身感受着奶奶身体的日益衰弱却无可奈何,内心充满即将失去亲人的恐惧和不舍。这个时候,周一忱萌生了做一款关于奶奶的游戏的想法,他希望以此来纪念和留住自己和奶奶相处的最后时光。

他很快就做完了游戏80%的内容,却始终觉得欠缺了一些东西,迟迟不知该如何收尾。直到2024年10月奶奶去世,周一忱才意识到,这个游戏欠缺的是他对奶奶的思念。他重新设置了游戏相关设定,使游戏中的主角在重复照顾奶奶几十次之后,奶奶便会乘着仙鹤离去。此后,游戏主角再触碰奶奶生前待过的地方,可以看到她的日常照片。

用游戏卡带封存思念

在游戏制作完成后,周一忱将它拷贝到卡带中,用自己 and 奶奶小时候的合照做了封面。周一忱很少再玩这款游戏,他将卡带摆放在家中,就像摆放一张画。“我把自己悲伤的情绪和对奶奶的思念都封存在这款游戏中。看到它,我就能想起奶奶,想起曾经

和她共度的时光。”

周一忱从高中开始一直学画画,本科就读于湖北美术学院油画系,硕士毕业于美国普瑞特艺术学院,研究方向是跨媒体艺术实践与理论研究。在求学过程中,周一忱逐渐对传统艺术媒介感到倦怠,他认为这些媒介无法准确表达自己的所思所感,转而开始寻找一种新的艺术表达媒介。

2019年底,周一忱独自在纽约求学,新冠疫情突如其来,课程全部转为线上。每日困在自己的房间中,除了一台电脑,手边没有任何创作工具,于是他开始浏览各种开源游戏平台,学习游戏制作。最终,他选择创作GameBoy游戏,一是因为简单易学,二是因为GameBoy掌机承载了他许多欢乐的童年回忆。

在周一忱看来,与绘画、雕塑这类只能用眼睛看、用脑袋想的传统艺术媒介相比,游戏的互动性更强;且游戏有很好的叙事性,可以完整地讲述一个故事,更好地传递出作者的思想。

周一忱制作的游戏与大众认知中用于玩乐的游戏有很大区别。“艺术总是要有些反叛精神的。”周一忱说,“游戏之所以是游戏,正是因为它好玩,有竞技性和娱乐性,将这些特征抹去之后,参与者才能更好地感受到我想表达的观念和态度。”

2020年,周一忱制作了一款名为“翻山”的系列游戏,灵感来源于西西弗斯神话。在游戏中,玩家就像西西弗斯一样,不停地推着石头上山下山,仅此而已。这款游戏没有故事情节,没有奖励机制,没有升级系统,甚至没有结局。周一忱借此表达一种哲学思考:日复一日的重复劳动中,人生的意义究竟何在?

目前,周一忱已经制作了110多款这样的GameBoy游戏。他用游戏来抒发情绪,表达观念,记录自己当前的生活状态。“对我来说,游戏能容纳的感情比其他媒介更多。”周一忱说。

从个人体验到大众情感

周一忱制作完《奶奶》后,将其作为私人情感的珍藏,并没有和别人提过。直到他和父母相处时,发现他们因奶奶去世情绪低落,周一忱让父亲看完了游戏流程。父亲身体不好,口头表达有困难,但周一忱通过父亲的神情和动作感受到了他的欣慰,母亲也为周一忱能用所学的专业来记录这段有意义的时光感到开心。

在《奶奶》这款游戏中,周一忱也有遗憾。去年8月中旬,周一忱推着奶奶出门散步,那天的晚霞特别漂亮,周一忱和奶奶都很开心,他为奶奶拍了很多照片。一位女生路过时,主动提出帮周一忱和奶奶拍一张合影。但因为是逆光,照片拍得很不清楚,只是一个剪影,周一忱想着不必麻烦她,便没让她把照片发过来。

回想起来,周一忱后悔拒绝了别人的善意,更后悔没能保存到这张和奶奶的合影。“如果有这张照片,我可以将这个场景也做到游戏里,永远留存这份记忆。”

受游戏系统语言的限制,《奶奶》目前只有英文版,周一忱正在想办法制作中文版。同时,周一忱也希望能将《奶奶》做成移动端及PC端的游戏,让更多人可以上手体验。

2024年11月,周一忱在社交媒体上分享了《奶奶》这款游戏的制作过程,引发了许多网友的共鸣。有网友留言:“这就是游戏的意义吧,让奶奶以另一种形式永存。”更多的网友则产生情感共鸣,在评论区怀念自己的亲人。

周一忱没想到这款游戏可以触及这么多人的内心深处,起初这只是非常私人的一份纪念,如今却连结起了如此多人的情感。对周一忱来说,这也再次印证了游戏这一艺术媒介的价值所在。

(来源:羊城晚报)



《奶奶》游戏卡带



游戏场景中,奶奶坐在沙发上